Si hay, en el surrealismo, una forma de actividad cuya persistencia ha tenido el don de excitar la saña de los imbéciles, esa es sin duda la actividad del *juego*.

André Breton, 1954

L'UN DANS L'AUTRE

el *uno* en el *otro*

TU LENGUA
EL PEZ ROJO EN LA PECERA
DE TU VOZ

Edipo Sin Esfinge, taller de poesía. 2016

/ La teoría de las correspondencias, que constituye la base del ocultismo, es, a la manera de Robert Amadou, "la teoría según la cual todo objeto pertenece a un conjunto único y posee con todo elemento de ese conjunto relaciones necesarias […].

En busca de un ejemplo para hacer valer [que la analogía poética milita en favor de un mundo ramificado hasta perderse de vista,] se me ocurrió decir que

> El *león* podía describirse fácilmente a partir del *cerillo* que estaba yo apunto de encender.

Vi en efecto, de inmediato, que la llama en potencia en el cerillo *daría* en semejante caso la melena y que bastaría, a partir de allí, con muy pocas palabras que tendiesen a diferenciar, a particularizar el cerillo para poner en pie al león. El león *está* en el cerillo, lo mismo que el cerillo en el león.

Convinimos rápidamente en dar la mayor extensión posible a la producción de esas "identidades" que para constituirse nos parecían, desde ese momento, de tal naturaleza y con tal fuerza como para vencer *todo obstáculo en todos los sentidos*. Lo más simple para eso era hacer pasar el nuevo medio que acababa de ofrecerse al marco del

JUEGO

COLECTIVO

La regla del juego era simple de deducir: uno de nosotros "salía" y debía decidir, *para sí mismo*, identificarse con tal objeto determinado (digamos, por ejemplo, una escalera). Los demás debían convenir en su ausencia que se presentaría como otro objeto (por ejemplo una botella de champaña). El primero debería describirse como botella de champaña ofreciendo particularidades tales que a la imagen de esa botella viniese a superponerse poco a poco, y eso hasta sustituirse a ella, la imagen de la escalera.

Al hacerlo, se sobreentiende que debía mantenerse en condiciones de poder comenzar sus frases, explícitamente o no, diciendo: "Yo, botella de champaña…", o también: "Soy una botella de champaña que…".

Y de ahí a adivinar qué cosa era.

Tu lengua
El pez rojo en la pecera
De tu voz

Supongamos que Apollinaire, en el juego de "el uno en el otro", se haya presentado como *la lengua* y que le hayan impuesto definirse como *un pez*: ¿qué diría para empezar sino que es un pez *rojo*? ¿Dónde se ofrece por lo común semejante pez a nuestros ojos? En una pecera. ¿Qué será lo correspondiente a esa pecera para la lengua? Con toda evidencia la voz, a la que además, se presta la cualidad "cristalina" para lugar común.

caso Baudelaire

Tu pecho adelantándose y empujando la seda
Tu pecho triunfante es un hermoso armario
Cuyos paños abombados y claros
Igual que los escudos los relámpagos captan

Supongamos que Baudelaire, en el juego de "el uno en el otro", se haya presentado como *el pecho de su amada* y que se la haya impuesto definirse como *un armario*. ¿Qué hará? Se verá obligado a empujar hacia afuera la línea del armario magnificándola y a insistir en lo posible en el aspecto fastuoso del mueble. ¿Qué dirá de los paños del armario (que son los únicos que pueden ofrecerle ayuda)? Lo que cualquier otro en su lugar: que son *abombados* y claros. Además será necesario que para dibujar los pechos a partir de ellos les añada puntas (como los escudos) y dé a entender que *captan los relámpagos* del deseo.

A la misma prueba podría someterse a los grandes creadores de imágenes, tales como en la época moderna Lautréamont, Rimbaud, Corbière, Cros, Nouveau, Jarry, Maeterlinck, Saint-Pol-Roux, Saint-John Perse, Reverdy, Malcom de Chazal. /

Finalmente entrego cuatro ejemplos del juego-ejercicio siempre literario:

1 Soy un TRAJE DE NOCHE de un tejido tan ligero que mi volumen no sobrepasa el del más fino pañuelo apretado en la mano. Mantengo con la luna menguante relaciones de forma estrecha. La persona que me posee puede o bien llevarme encima, o bien guardarme en un lugar cerrado de donde me saca en la soledad, con fines de evocación precisos. A veces traje oloroso, sólo puedo escoger entre dos o, cuando más, tres colores que pueden ofrecer todas las variaciones en sus gamas.

2 Soy una joven PERDIZ fina y ligera, que bate las alas con tanta gracia y agilidad en un vuelo rápido que sólo se me percibe en ciertos puntos de la trayectoria caprichosa que describo. Juguetona, me gusta provocar al cazador y le muestro un sentido muy extenso de los asuntos de la cacería.

3 Soy un gran SOMBRERO plano, colocado a ras de tierra, hecho de cintas entrecruzadas que se estiran y desaparecen en el horizonte.

4 Soy una MARIPOSA verde, alargada y flexible, que dispone de tres antenas, una de ellas dirigida hacia la tierra, y que es cazada en primavera en los bosques. Proporciono al hombre un elemento indispensable para su vida. Aunque, desde hace un tiempo, he cedido mi lugar a mariposas mecánicas, sigo siendo buscada por los que tienen el don de despertar mis poderes.*

Consejos para jugar-crear:

- Primero *vea* su objeto en la mente, que será el enigma para los otros (el *objeto-enigma*).

- Segundo. Visualice el otro objeto, en el que le piden presentarse, el *objeto-mencionado*: una esquina de una calle, una impresora, un jardín, un rinoceronte. Visualícelo con los detalles de los que se compone comúnmente. *Mírelo*.

- Tercero. Cuando deba presentarse diciendo: "Soy…"
  aquí tenga en mente el *objeto-enigma*, el que usted se adjudicó para sí mismo, a él otórguele todos los detalles necesarios del otro objeto, del *objeto-mencionado*. Esto lo puede resolver haciéndose las siguientes preguntas:
  ¿Cómo soy? Plano, circular, azul, gris, volátil, terrenal, hambriento, manso, etc.
  ¿Qué es lo que hago? Voy pastando, sustituyo a la noche, a través de mí viajan los autos, doy luz, etc.
  ¿Cómo lo hago? Con ayuda de, con un botón de encendido, con el batir de mis alas, etc.

Ejemplo:

"Soy un FLORERO de diámetro medio. La planta que albergo ha echado hacia afuera toda mi tierra para poder encontrarse a sus anchas y activar la circulación de su savia del interior al exterior y viceversa."[1]

Respuesta: una madriguera.

Soy un FLORERO (←*objeto-mencionado*) de diámetro medio (←primera cuestión: ¿cómo es el *objeto-enigma*? La madriguera es circular, como el florero) La planta que albergo (←segunda cuestión: ¿qué hace el *objeto-enigma*? La madriguera alberga a una marmota que *es* un florero) ha echado hacia afuera toda mi tierra para poder encontrarse a sus anchas y activar (← tercera cuestión: ¿cómo hace esto el *objeto-enigma*?) la circulación de su savia del interior al exterior y viceversa.

El FLORERO alberga una planta *viva* que ha sacado toda la tierra para estar a sus anchas; aún su savia entra y sale del florero.

() Madriguera de diámetro medio.
() La planta que alberga no es una planta es un animal, mamífero o reptil.
() Que echa hacia afuera la tierra, como hacen ellos.
() Activa la circulación de su savia. Decir que entra para cuidar y alimentar a sus crías y que sale para buscar alimento.

¿Se anima usted a jugar *el uno en el otro*?
Podrá hacerlo de forma oral o escrita.

*Respuestas a los cuatro ejemplos primeros:
1 André Breton Un [redacted]o.
2 Georges Goldfayn Una [redacted]a.
3 Toyen Una [redacted]l.
4 Elisa Breton Una [redacted]s.

/ André Breton, Antología (1913-1966), selección y prólogo de Marguerite Bonnet, traducción de Tomás Segovia, Siglo XXI Editores, 1983, pp. 306-315.
[1] Jean-Louis Bedouin